

BATTALIA

THE CREATION



OBJETIVO DO JOGO

Neste jogo de **criação e de conquista**, os jogadores enviarão os seus heróis em uma jornada épica para explorar novos territórios e assumir o controle sobre cidades neutras ou inimigas. Eles contratarão novas unidades de trabalho e de batalha e irão adquirir artefatos úteis, com o objetivo maior de criar poderosas nações e exércitos invencíveis. Cada jogador irá construir estradas para ter acesso a novas áreas do mapa e construirá ou aprimorará cidades, a fim de expandir seu domínio e ganhar pontos de vitória. Battalia: The Creation pode ser vencida através do intenso desenvolvimento e crescimento do seu próprio sistema de cidades, ou por meio de

um jogo agressivo de guerra e conquista, capturando as cidades dos oponentes. Neste jogo, o nível das cidades corresponde exatamente à quantidade de pontos de vitória que um jogador possui enquanto as controlar. O jogo acaba quando uma das seguintes condições é alcançada: um jogador controlar 5 cidades de nível 4 ou todos os espaços do tabuleiro serem ocupados. A primeira a ser alcançada imediatamente termina a partida, mas o vencedor e regente legal de Battalia será o jogador com mais pontos de vitória ao final, não necessariamente sendo aquele que finalizou a partida. Então, seja esperto e preste atenção às suas ações e ao momento adequado de realizá-las, pois elas são muito importantes para esta competição estratégica. Existe muita coisa acontecendo no tabuleiro e muitas mais em seu deck, mas a diversão não sairá de sua mente.

REGRAS EM VÍDEO

Você pode assistir às regras completas em vídeo, disponíveis em www.battalia.eu (elas estão em inglês), em vez de ler este livro de regras. Após isso, você estará apto a jogar. Para suas primeiras partidas, use a folha e/ou o cartão de referência e, em seguida, procure no livro de regras apenas pelos detalhes específicos.

COMPONENTES DO JOGO

- **80 CARTAS DE UNIDADE** (formando quatro decks divididos por tipo, não por facção)
- **80 CARTAS DE SUPRIMENTO** (formando um deck - o número é sempre = ao de cartas de unidade em jogo)
- **84 CARTAS DE ARTEFATO** (formando sete decks divididos por tipo, não por facção)
- **5 CARTAS DE GRANDE ARTEFATO** (1 carta para cada objeto antigo)
- **28 CARTAS DE CIDADE** (formando cinco decks divididos por conexões de estrada, não por tipo de terreno)
- **48 CARTAS DE ESTRADA** (formando quatro decks divididos por conexões de estrada, não por tipo de terreno)
- **1 CARTA DE RUÍNAS** (tipo de terreno neutro - posicionada no centro do tabuleiro)
- **1 TABULEIRO DE JOGO**
- **1 ORÁCULO SOL** (apelidado de "ORAC")
- **8 MINIATURAS DE HERÓI** (2 por jogador/facção - do sexo masculino e feminino com habilidades iguais)
- **61 TOKENS DE NÍVEIS DE CIDADE** (14 para cada jogador e 4+1 neutro)
- **4 CARTAS DE REFERÊNCIA** (uma para cada jogador - apenas informações resumidas sobre os custos no jogo)
- **4 FOLHAS DE REFERÊNCIA** (uma para cada jogador - versão detalhada dos cartões de referência)
- **1 DADO** (seis lados - é usado apenas em conjunto com os amuletos)

O MUNDO DE BATTALIA

Quatro facções **coexistem** no mundo da Battalia. Cada uma delas tem sua própria terra natal, e sua ligação especial com a natureza. Embora todas elas tenham a **mesma estrutura hierárquica** e seus artefatos tenham as **mesmas habilidades**, seus utensílios diferem em estilo e origem. O conceito líder no jogo é que **as quatro facções podem colaborar livremente umas com as outras**, mas que muitas unidades da mesma facção ao utilizar os seus próprios artefatos são muito mais fortes juntas. Em Battalia TC cada jogador começa com **o mesmo conjunto de 10 cartas**, mas com uma **mistura aleatória de facções**. Em termos de jogabilidade, as diferentes facções **são iguais e não possuem habilidades únicas...** mas é muito recomendado que os jogadores se esforcem para construir seus decks a partir de cartas da mesma facção, porque isso irá dar-lhes vantagens importantes (existe um texto falando mais sobre este universo **no almanaque**). As quatro facções são:



Os Arboranos - **VERDE** - Povo equilibrado da floresta e da terra.



Os Insulanos - **AZUL** - Povo anfíbio das profundezas e da água.



Os Emberianos - **VERMELHO** - Povo apaixonado da poeira e do fogo.



Os Nebulanos - **DOURADO** - Povo sublime das alturas e do ar.

TIPOS DE CARTAS

Existem dois principais tipos de cartas no jogo:

Cartas de criação (ativas; parte de trás dourada) - elas são usadas para contratar novas unidades, adquirir suprimentos e artefatos e para todas as ações no jogo - elas **compõem o deck dos jogadores**;

Cartas de terreno (passivas; parte de trás prateada) - utilizadas para a **construção do mapa** (estradas e cidades).

Cada carta no jogo pertence a uma das quatro facções, exceto os Grande Artefatos (que são universais) e as cartas de Suprimento (que são neutras). Cartas pertencentes às facções separadas **diferem em sua arte, no design da borda e nas cores**.



ANATOMIA DAS CARTAS

A. SÍMBOLO DA CARTA: identifica o tipo da carta.

B. FORÇA EM BATALHA: Este valor é adicionado à força total de batalha de um jogador em um combate. Somente as cartas com força de batalha maior que 0 podem participar de um combate. A força de batalha das unidades = Nível

C. CUSTO DAS CARTAS: mostra a combinação de cartas que um jogador precisa usar para adicionar esta carta ao seu deck.

UNIDADES

As unidades são o coração dos decks dos jogadores. Existem quatro tipos/níveis de unidades, exibidos por meio dos seguintes símbolos localizados no **canto superior esquerdo** da carta:



FRIMEN - nível 1



SACERDOTES - nível 3



CHEFES - nível 2



LORDES - nível 4



Estas cartas são usadas em **combinações especiais** (em alguns casos, junto com as cartas de suprimentos) para a **criação de novos artefatos**, **construção de estradas ou cidades** (ou **aprimorá-las**) e, naturalmente, para a **condução de batalhas**. O nível das unidades é igual a sua força na batalha e é exibido no **canto superior direito** da carta.

SUPRIMENTOS

Todo herói, unidade ou exército precisa de uma quantidade significativa de suprimentos para existir. Esta carta representa as provisões e equipamentos para as unidades. Ela é usada para a contratação de novas unidades e heróis, para a criação de alguns artefatos, construção de estradas e para movimento. Uma carta de unidade vem sempre acompanhada de uma carta de suprimento para os decks dos jogadores.



SÍMBOLO DE SUPRIMENTO



CARTA DE SUPRIMENTO

ARTEFATOS

Os artefatos são objetos diferentes, cada um com sua própria função especial. Os jogadores os usam para um desenvolvimento mais rápido, para aprimorar suas unidades, para transformar suas facções, para se movimentar no tabuleiro de jogo etc. - eles dão-lhes flexibilidade. Existem sete tipos de artefatos:



GRANDE ARTEFATOS

Os Grande Artefatos são objetos poderosos criados nos tempos antigos. Cada um deles tem sua própria habilidade única e proporciona grandes vantagens para o jogador que o conseguir. Eles só podem ser ganhos nas ruínas, e nunca criados por um jogador!



O MARTELO DE STRATO

A ESPADA DE ELEMAG

O ESCUDO DE BRITOS

AS ASAS DA AVIENA

O CHIFRE DE BALDUR

CIDADES

As cidades são um elemento importante de Battalia: TC. Durante o jogo, estas cartas (juntamente com as estradas) formam o mapa no tabuleiro. Os jogadores irão tentar construir ou conquistar o maior número de cidades possível, porque o nível e a quantidade das cidades que um jogador controla, dá a ele aquele número de pontos de vitória que possui em Battalia. As diferentes cartas de cidade têm diferentes conexões de estrada para o mundo exterior - de 1 a 4 portões com estradas - chamados de saídas. Há também 4 tipos de terreno - chamados de bosques, lagos, cânions e montanhas, que são a terra natal de cada facção - os Arboranos, os Insulanos, os Emberianos e os Nebulanos respectivamente. Cada cidade é construída sobre um dos quatro tipos de terrenos.



FLORESTAS VERDEJANTES
(OS ARBORANOS)

LAGOS ESMERALDA
(OS INSULANOS)

CÂNIONS VERMELHOS
(OS EMBERIANOS)

MONTANHAS ROCHOSAS
(OS NEBULANOS)

Para facilitar a distinção visual entre cidade e estrada, as cartas usam o símbolo de cidade no canto inferior esquerdo de cada carta de cidade (5 símbolos separados de acordo com as saídas da cidade). Isso é muito útil para uma separação mais rápida dos decks (5 decks de cidade), divididos por conexões de estrada.

ESTRADAS

As estradas são cartas que conectam as cidades entre si e tornam possível que os heróis se movimentem no tabuleiro entre elas. Cada estrada é também construída como um dos quatro tipos de terrenos, e é nativa para diferentes facções - isso é relevante somente no modo avançado.



FLORESTAS VERDEJANTES

MONTANHAS ROCHOSAS

LAGOS ESMERALDA

CÂNIONS VERMELHOS

AS RUÍNAS

No jogo básico, as ruínas são um lugar neutro onde os jogadores podem obter um Grande Artefato ao desafiar os guardas. Em diferentes cenários do jogo elas tem uma função variável.



OUTROS COMPONENTES DO JOGO

TABULEIRO DE JOGO

Grande parte do jogo tem lugar no tabuleiro. Ele é o alicerce sobre o qual as cartas de cidade e estrada são construídas. Há uma grade de 7x7 quadrados representada nele, para marcar os espaços das cartas de estradas e cidades. Quadrados vazios no tabuleiro de jogo são considerados territórios não explorados. Por outro lado, as estradas e cidades construídas são consideradas territórios explorados, onde os heróis podem se movimentar.



ORÁCULO SOL

O Oráculo Sol é um monumento antigo e com poderes divinos que afetam significativamente os artefatos. Ele foi construído para durar a eternidade a partir de 2 rodas de pedra com 7 hélices cada, representando um calendário mágico. Cada um dos sete artefatos está representado em cada um de suas hélices. Durante o jogo, com a rotação do círculo interno (sempre no sentido horário), o ORAC muda o poder de um tipo de artefato por um dia e oferece uma oportunidade para os jogadores de escolher a facção de um outro tipo artefato naquele mesmo dia. 1 dia do universo Battalia é considerado uma rodada inteira do jogo (1 semana é uma rotação completa do ORAC).



HERÓIS

Estas miniaturas representam os líderes dos exércitos dos jogadores e marcam a presença dos jogadores no tabuleiro. Os heróis se movimentam apenas em estradas construídas e os jogadores os usam para anexar cidades neutras, explorar as ruínas, atacar o inimigo ou defender seus domínios. Há 4 pares de miniaturas. Cada uma delas pertence a uma das quatro facções. Em termos de jogabilidade, as miniaturas masculina e feminina são idênticas. Leia mais no almanaque.



HERÓIS INSULANOS

HERÓIS ARBORANOS

HERÓIS EMBERIANOS

HERÓIS NEBULANOS

TOKENS DE NÍVEL DAS CIDADES

Esses tokens marcam o **nível atual** e o **dono** da cidade - através do **número e da cor**. O **nível da cidade varia de 1 a 4**. Todos os tokens são de dupla face, mostrando níveis diferentes em cada lado. Cidades neutras são de nível 4 no jogo básico ou nível 6 em cenários adicionais.



PÁGINAS E CARTAS DE REFERENCIA

Estes são auxiliares que fornecem ao jogadores informações básicas sobre as regras gerais. As **páginas** descrevem **as habilidades dos 7 artefatos e todos os custos de jogo**, os passos **do turno de um jogador** e algumas **regras importantes**. As **cartas** contêm algumas informações sobre “o custo de criação” para a construção de estradas e cidades, a contratação de unidades e heróis e a criação de artefatos. **Em Battalia**, os “custos” são as pessoas, as ferramentas, os suprimentos e os esforços necessários para cumprir uma tarefa específica.



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Esta é a configuração para um **jogo típico de 4 jogadores**. A configuração para 2 ou 3 jogadores está descrita na seção “JOGO PARA DOIS OU TRÊS JOGADORES” que está adiante neste livro de regras.

1. Coloque o tabuleiro e os outros materiais de jogo em cima da mesa, como mostrado no **diagrama de configuração para 4 jogadores** (ver página 4). Coloque a carta de ruínas virada para cima no centro do tabuleiro. Marque as ruínas com um token de **nível 8 neutro**. Pegue quatro cidades com **4 saídas, uma para cada tipo de terreno**, e coloque-as aleatoriamente nos quatro cantos do tabuleiro (**marcados com pequenos quadrados marrons**). Não coloque nenhuma ficha de nível sobre estas cidades por enquanto. Aquelas serão as **4 cidades iniciais** - uma para cada jogador. Pegue mais quatro cidades com 4 saídas (uma de cada tipo de terreno) e coloque-as de forma aleatória nos espaços marcados com **quadrados brancos** (dos 4 lados das ruínas). Marque essas quatro cidades com tokens de nível 4 neutros. Essas serão as **4 cidades neutras** em seu primeiro jogo. *Veja o exemplo de configuração inicial na página 4.*

2. Separe as **cartas de artefato** de acordo com os seus símbolos (7 decks), não importando a qual facção pertencem, e embaralhe cada deck. Coloque o Oráculo Sol perto do tabuleiro de jogo e coloque os diferentes decks de artefatos em torno de suas hélices. Os decks devem ser dispostos de tal maneira que cada uma das hélices da **roda exterior** do Oráculo deve apontar para o mesmo artefato que é mostrado nele. No início do jogo, a roda interna deve ser orientada de modo que as duas hélices com os **símbolos de ferramentas** correspondam na posição de 12 horas.

3. Separe as **cartas de cidade** (o tipo de terreno é irrelevante) de acordo com o número e a direção de suas saídas, veja o **símbolo da cidade**: um, dois lados opostos, dois lados perpendiculares, três ou quatro saídas. Depois, embaralhe os **5 decks** e coloque-os nessa ordem, no lado esquerdo do ORAC!

4. Separe as **cartas de estrada** (o tipo de terreno é irrelevante) de acordo com o **tipo de estrada**: estrada reta, curva, junção em forma de T ou cruzamento. Embaralhe os **4 decks** e coloque-os nessa ordem separadamente entre o ORAC e o tabuleiro de jogo!

5. Separe as **cartas de unidade** de acordo com seu **tipo/nível** (a facção é irrelevante) e embaralhe os **4 decks de unidades**. Dê aleatoriamente a cada jogador **3 Frimen, 1 Chefe, 1 Sacerdote e 5 suprimentos** (1 suprimento para cada unidade). Estas 10 cartas formam o **deck de criação** inicial de um jogador. Os jogadores examinam suas cartas iniciais secretamente e verificam o seu “desvio” de facção (isto significa que, com base na quantidade de cartas de uma cor, eles devem encontrar uma “tendência de cor” para escolher sua futura facção). Depois disso, eles embaralham suas cartas e colocam-nas viradas para baixo do lado esquerdo da sua área de jogo, formando um **deck de compras**, conhecido como sua **nação**. Em seguida, cada jogador compra as **6 primeiras cartas** de sua **nação** - e esta é a sua **mão inicial**.

6. O resto das cartas de **unidade** e de **suprimento** são **separadas em 5 decks** e colocadas viradas para cima ao lado direito do ORAC. Coloque as 5 cartas com os Grande Artefatos viradas para cima nos espaços marcados do tabuleiro. **Todos os decks colocados ao redor do Oráculo Sol** perto do tabuleiro formam os **decks comuns**, com as cartas que podem ser compradas por qualquer jogador.

7. Escolha o primeiro jogador **de forma aleatória**. Ele será o primeiro jogador durante todo o jogo. Este jogador escolhe e pega um **par de miniaturas de herói** junto com os **tokens de nível de cidade** correspondentes (pertencentes à mesma facção), seguido pelos outros jogadores **em sentido horário**. O último jogador, que pega os tokens e heróis restantes é o **primeiro a escolher uma cidade inicial**. Aquele jogador coloca um de seus tokens de **nível 1** na cidade escolhida. *Esta preferência é importante principalmente em um cenário de jogo avançado, onde o tipo de terreno dá vantagens de movimento e de combate para os jogadores.* Em seguida, os outros jogadores escolhem uma cidade inicial em sentido **anti-horário**.

COMO JOGAR

Começando com o primeiro jogador e continuando no sentido horário, cada jogador tem a oportunidade de usar as cartas de sua mão para contratar unidades e heróis, movê-los, criar artefatos, construir cidades e estradas ou atacar outros jogadores. Só depois de um jogador ter concluído as suas ações o próximo jogador terá seu turno.

Cada jogador tem seu próprio deck de cartas, conhecido como seu **deck de criação** (incluindo as 3 diferentes áreas - **deck de compra**, **cartas na mão** e **pilha de descarte**). O deck de criação de um jogador é composto pelas 10 cartas iniciais mais todas as outras cartas que ele irá adquirir durante o jogo. No início do jogo, as 10 cartas iniciais de um jogador formam, **em seu lado esquerdo**, o seu **deck de compras**, chamado de **nação**, do qual o jogador compra a **mão inicial** de 6 cartas.

Quando um jogador usa cartas de sua mão, ele coloca-as **viradas para cima** na mesa, e declara qual jogada fará. *Os jogadores podem usar quantas cartas de sua mão quiserem.* Depois que o jogador terminou de usar as cartas, ele pega todas as suas **cartas usadas** e quaisquer **outras cartas** que possa ter adquirido durante seu turno, juntamente com as **cartas restantes** em sua mão, e coloca-as **viradas para cima na pilha de descarte ao lado direito** da sua área de jogo. Este deck é conhecido como o **abrigo** do jogador. A carta de cima desta pilha deve ser visível para um melhor reconhecimento dos diferentes decks. No final de seu turno, o jogador compra **6 novas** cartas de seu **deck de compras** (de sua **nação**).

Importante: Os jogadores **não devem misturar** sua **nação** (deck de compras) com seu **abrigo** (pilha de descarte). Todas as cartas descartadas no **abrigo ficam lá**, desde que o jogador tenha **alguma carta sobrando** em sua **nação**. Quando um jogador tem que comprar novas cartas de sua nação e não houver cartas suficientes deixadas nesta pilha (*o que acontece no início do jogo*), o jogador primeiramente compra **todas as cartas restantes** ali. Em seguida, ele deve embaralhar todas as cartas de seu abrigo e colocar o deck embaralhado **virado para baixo ao lado esquerdo** de sua área de jogo. Esta pilha **torna-se agora o seu novo deck de compras**. Após isso, o jogador compra o resto das cartas necessárias a partir da nova **nação**. Desta forma, o **deck de criação** de um jogador está em uma **rotação constante**.

A qualquer momento durante o jogo, os jogadores estão autorizados a **examinar** as cartas em seu **abrigo** ou a **contar** as cartas restantes em sua **nação**. Os jogadores **não podem olhar** as cartas de seu **deck de compras** por qualquer motivo, exceto quando uma habilidade de carta lhes permita fazê-lo.

ÁREA DE JOGO PESSOAL

É recomendado aos jogadores que mantenham a sua **nação** (seu **deck de compras**) **sempre ao lado esquerdo de sua área**, seu **abrigo** (pilha de descarte) **ao lado direito** e que deixem espaço suficiente entre eles para colocar as **cartas usadas em fila**. Desta forma, será mais fácil para os adversários seguir as ações do jogador e... decks separados não são misturados por acidente.



4

O TURNO DE UM JOGADOR

Durante seu turno, um jogador **poderia** realizar os seguintes passos **nesta ordem**. Os passos **2, 4 e 5** são **obrigatórios**:

1. ANUNCIAR GRUPO OU RECOMPRA

No início deste livro de regras, nós demos a dica de que cada jogador tem que se esforçar para otimizar o seu deck de criação para uma única facção, embora eles comecem com decks misturados e aleatórios. Os **grupos** e seus efeitos são a principal razão pela qual os jogadores devem fazer isso...

Se, no início do turno de um jogador **sua mão contém pelo menos 3 cartas da mesma facção**, isto significa que o jogador tem um **grupo**. Os **grupos** têm de ser declarados para todos os outros jogadores **no início** do seu turno. Se alguém esquecer de fazer isso a tempo, ele não poderá fazê-lo depois. Quando um jogador anuncia um **grupo**, ele deve mostrá-lo a pelo menos um adversário de sua escolha. Se um jogador declara um **grupo**, ele pode **comprar cartas adicionais** de sua **nação** para sua mão. **Cartas de suprimento** não pertencem a nenhuma facção (**são neutras**) e **não** contam para **grupos**. Ao contrário de cartas de suprimento, **Grande Artefatos** são considerados pertencentes a **todas** as facções (**são universais**) e **sempre contam** para grupos, não importando sua facção. O **número de cartas adicionais** que um jogador compra depende do **tamanho do grupo**:

- Um **pequeno grupo** é formado por **3 cartas** da mesma facção na mão. O jogador pode comprar **1 carta adicional**. (Em casos raros, um jogador pode ter dois pequenos grupos, duas facções de 3 cartas cada. Neste caso, o jogador compra 1 para cada grupo = 2 cartas adicionais.)
- Um **médio grupo** é formado por **4 cartas** da mesma facção na mão. O jogador pode comprar **2 cartas adicionais**.
- Um **grande grupo** é formado por **5 cartas** da mesma facção na mão. O jogador pode comprar **3 cartas adicionais**.
- Um **super grupo** é formado por **6 cartas** da mesma facção na mão. O jogador pode comprar **4 cartas adicionais**.

Importante: cartas em *emboscada* e cartas *guardadas em barracas* **não** contam para *grupos*. Grupos são formados **apenas pelas seis cartas da mão de um jogador**.

A qualquer momento **do início** do turno de um jogador, se alguém não gostar das cartas em sua mão, ele pode executar uma **recompra**. O jogador **descarta** sua mão e compra **5 novas** cartas de sua **nação** (uma carta a menos que o habitual - este é o preço simbólico para esta ação). Em um único turno um jogador pode fazer **apenas uma recompra**. Um **grupo** e uma **recompra não podem ser realizados no mesmo turno**. Isto significa que, se um jogador tinha anunciado um **grupo**, ele não tem mais o direito de jogar uma **recompra** naquele turno. E, se um jogador tinha executado uma **recompra**, ele não pode anunciar um **grupo** naquele turno, mesmo que ele tenha cartas suficientes da mesma facção depois da recompra..

2. PEGAR AS CARTAS EM EMBOSCADA

Se um jogador colocou qualquer carta em emboscada em seu turno anterior, ele **deve** pegá-las de volta **para sua mão, sem as revelar**. A emboscada é uma mecânica de curto prazo feita para guardar cartas por um turno e surpreender os adversários ou assegurar uma combinação futura de cartas. Cartas em emboscada são explicadas em detalhes no capítulo “Colocar cartas em emboscada” na página 8.

3. EXECUTAR AÇÕES

Durante seu turno, os jogadores podem executar **uma ou mais ações** em **qualquer ordem** ou **passar a vez**. Essas ações são baseadas em **combinações** e **transformações** de cartas na mão. Quando um jogador faz uma combinação de cartas, ele coloca as cartas viradas para cima em sua área de jogo, **formando filas** conhecidas como **filas de ação** (as cartas de transformação são basicamente artefatos, então sua função é descrita no final da seção “Usar Artefatos”). Para cada ação que um jogador executa, ele deve colocar suas cartas em uma **fila separada**. Esta separação é necessária para dar uma visualização melhor do que exatamente o jogador está fazendo. *Ele pode executar a mesma ação quantas vezes quiser*, contanto que tenha as cartas necessárias na mão. **Importante:** uma carta pode ser jogada em apenas **uma fila de ação**. Aqui está uma **lista de todas as ações**:

- Adicionar** novas cartas ao deck de um jogador
- Construir** estradas e cidades no mapa
- Aprimorar** cidades
- Usar** artefatos
- Contratar** heróis
- Mover** heróis
- Colocar** cartas em emboscada
- Conduzir** batalhas



ADICIONAR NOVAS CARTAS AO DECK DE UM JOGADOR

Montar um *deck de criação* forte é uma das coisas mais importantes deste jogo. Durante seu turno, uma das opções dos jogadores é usar as cartas de sua mão para **adquirir novas cartas** dos **decks comuns**. Os jogadores podem **adquirir uma nova carta** ao jogar **certa combinação de cartas da sua mão**. As cartas jogadas são colocadas viradas para cima **em uma fila** na tabela. A nova carta é comprada do **deck comum** correspondente e será colocada no **final da fila**, então a fila é considerada **fechada** - *nada mais entra ou sai dela*! O jogador **não escolhe** quais carta pegar, e normalmente leva a **carta de cima do deck**.

Cartas diferentes são adquiridas ao realizar **combinações** distintas de **unidade** e/ou **suprimento**. Exceto as **ferramentas**, os artefatos **não** são usados em combinações para conseguir novas cartas (os seus efeitos são descritos em detalhe mais tarde no livro de regras). Qualquer carta na mão de um jogador pode ser usada em **apenas uma combinação**, o que significa que ela pode ser jogada apenas **uma vez** durante o mesmo turno. Por outro lado, não há limite para o número de novas cartas (normalmente de 1 a 3) que um jogador pode adicionar ao seu *deck de criação* em um único turno, desde que ele tenha os “recursos” necessários para as combinações em sua mão.

Uma **nova carta** adicionada ao deck de um jogador **não pode ser usada imediatamente** no mesmo turno em que foi adquirida. Ao final do turno de um jogador, **todas as novas cartas são descartadas** ao *abrigo* dele. O jogador terá a oportunidade de usar as novas cartas somente **depois de uma rodada** - depois que sua *nação* for esgotada e seu *abrigo* formar um novo deck de compras reformulado.

CONTRATAR UNIDADES

As cartas de unidade são a base de qualquer *deck de criação*. Durante o jogo, elas serão as cartas mais frequentemente adquiridas. Os jogadores podem **contratar unidades** ao jogar um **certo número de cartas de suprimento**. A tabela a seguir indica quantas cartas de suprimento um jogador deve jogar em uma fila de ação para obter um certo tipo de carta de unidade.

FRIMAN	2 CARTAS DE SUPRIMENTO
CHEFE	3 CARTAS DE SUPRIMENTO
SACERDOTE	4 CARTAS DE SUPRIMENTO
LORDE	5 CARTAS DE SUPRIMENTO

A regra prática aqui é: **o número de cartas de suprimento para contratar uma unidade = nível da unidade +1**

Ao contratar uma unidade o jogador coloca o número necessário de cartas de suprimento sobre a mesa, pega a carta de cima do deck da unidade escolhida e a coloca ao final da sua fila de ação.

IMPORTANTE: Ao adquirir uma carta de unidade, o jogador **também** pega **uma carta de suprimento** do *deck* de suprimentos *comum* e a coloca ao lado da unidade contratada. Em outras palavras, os **jogadores sempre receberão uma nova carta de suprimento para cada carta de unidade obtida**. Esta é realmente a única maneira de os jogadores adquirirem cartas de suprimento após a configuração do jogo, **por isso não se esqueça!**

CRIAR ARTEFATOS

Os artefatos são instrumentos muito poderosos para a expansão de um jogador. Durante o jogo, os jogadores podem **criar artefatos** ao jogar **cartas de unidade e suprimento** (e outros artefatos, como a ferramenta). Cada jogador começa o jogo sem quaisquer artefatos, mas logo ele vai ser capaz de criá-los. A tabela a seguir indica a combinação de cartas que um jogador tem que jogar para criar um certo artefato.

FERRAMENTA	3 CARTAS DE FRIMAN
ARMA	1 CARTA DE CHEFE + 2 DE FRIMAN
AMULETO	1 CARTA DE SACERDOTE + 2 DE FRIMAN
TÍTULO	1 CARTA DE LORDE + 2 DE FRIMAN
PERGAMINHO MÁGICO	1 CARTA DE FRIMAN + 1 DE CHEFE + 1 DE SACERDOTE
BARRACA	1 CARTA DE CHEFE + 1 DE FRIMAN + 1 DE SUPRIMENTO
CAVALO	1 CARTA DE CHEFE + 2 DE SUPRIMENTO

A criação de um artefato é realizada da mesma forma que a contratação de uma unidade. O jogador coloca a combinação de cartas necessária virada para cima **em uma fila** e pega a carta superior do deck de artefato correspondente. Ao criar um artefato, o jogador **não recebe** quaisquer cartas de suprimento (elas são recebidas apenas com unidades contratadas).

MÃO DO JOGADOR



1. Neste exemplo, o jogador tem 3 cartas de suprimento, um Friman, um Chefe e um Sacerdote em sua mão.

2. Ele decide usar as três cartas de unidade para criar um artefato. O jogador coloca o Friman, o Chefe e o Sacerdote na mesa e pega uma carta de pergaminho mágico (marcada em vermelho) do deck de cartas comum e a coloca no final da fila.

3. Depois disso, ele joga as três cartas de suprimento restantes para contratar um Chefe. O jogador pega a carta de cima do deck de Chefes e uma carta de suprimento (marcada em vermelho) e as coloca no final da fila.



ADQUIRIR OS GRANDE ARTEFATOS

Ao contrário de artefatos normais, Grande Artefatos **não podem** ser obtidos ao executar uma **combinação** de cartas. No jogo básico, esses artefatos **são premiados** aos jogadores que conseguirem **derrotar os antigos guardas** das ruínas no centro do mapa. Isto será explicado depois no livro de regras. Outra coisa especial sobre estes artefatos poderosos é que **um jogador pode possuir apenas um Grande Artefato**.

CONSTRUIR ESTRADAS E CIDADES NO MAPA

Outra opção dos jogadores é construir estradas e cidades no tabuleiro. Criar e aprimorar cidades (e, mais tarde, defendê-las) é o **objetivo principal** dos jogadores, porque os **níveis das cidade são pontos de vitória** no jogo. As cidades não podem existir sem conexões com o mundo exterior, e é por isso que **precisam de estradas**.

A construção de estradas e cidades também é realizada ao **jogar combinações de cartas**. Primeiro, o jogador coloca as cartas necessárias de sua mão sobre a mesa, em seguida, ele escolhe o tipo de cidade ou estrada que quer construir. Como explicado anteriormente, as **diferentes cidades têm um número diferente de saídas** (estradas que levam para dentro ou fora delas e para os diferentes lados das cartas - são 5 tipos no total). As **cartas de estrada** poderiam ser **estradas simples** (estradas retas e curvas) ou **estradas de junção** (junção em T e cruzamentos) - são 4 tipos no total. Cada tipo de cidade ou estrada é separado em um deck diferente. Depois que o jogador escolher o tipo de estrada ou cidade, ele pega a carta superior do deck comum correspondente e coloca-a em um **quadrado válido** de sua escolha no tabuleiro.

REGRAS PARA CONSTRUÇÃO

Quando construindo estradas e cidades, os jogadores devem respeitar as seguintes **regras e restrições**:

- Estradas e cidades podem ser colocadas apenas em **quadrados vazios** do tabuleiro.
- Uma nova carta de estrada ou cidade deve ser colocada de modo que **toque** pelo menos um dos lados de uma **carta previamente construída** (não diagonalmente).
- Duas cidades **não podem** ser construídas **uma ao lado da outra**. Deve haver pelo menos uma carta de estrada (ou espaço vazio) entre elas. Cartas de cidade podem tocar apenas na diagonal umas nas outras, porque então elas não serão consideradas adjacentes.
- A **estrada termina** em cartas de cidade e as cartas de estrada devem ser **conectadas corretamente** umas com as outras. Isto significa que o lado da carta de estrada que tenha uma conexão deve ser colocado ao lado de uma outra carta de estrada que tenha outra conexão. Respectivamente, um lado sem conexão de uma carta de estrada só poderia ser adjacentes a um lado sem conexão de outra carta de estrada.
- Na **borda** do tabuleiro as estradas **podem** levar para fora do centro do mapa.
- Cada **nova cidade ou estrada** que um jogador constrói tem que ter uma **estrada a conectando** com as **outras cidades do mesmo jogador**. A única exceção a esta regra ocorre quando um jogador perde a sua última cidade. Nesse caso, o jogador pode escolher livremente um novo local para sua cidade, obedecendo somente as outras regras de construção.

Não há limite para o número ou o nível de cidades ou de estradas construídas em um turno. Os jogadores podem adicionar cartas a seus decks e construir no tabuleiro durante o mesmo turno enquanto tiverem todos os recursos necessários (cartas).

CONSTRUIR E APRIMORAR CIDADES

O principal objetivo dos jogadores em Battalia é controlar **tantas cidades de alto nível** quanto possível, porque estes são praticamente os seus **pontos de vitória (VP)** no jogo. Assim, os jogadores podem **construir cidades de diferentes níveis diretamente** (colocando novas cartas de cidade no tabuleiro e marcando-as com seus tokens correspondentes) e aprimorá-las mais tarde (virando ou trocando os tokens de nível de cidade para um nível superior). Para **construir uma nova cidade** de nível específico **diretamente**, um jogador deve jogar 3 cartas de unidade do mesmo nível. O **nível da nova cidade é igual ao nível das unidades que a construíram**. Para **aprimorar uma cidade existente** a um nível mais elevado, um jogador tem de jogar **2 cartas de unidade do mesmo nível**. Essas duas unidades devem ter um nível mais elevado do que o nível atual da cidade. Por exemplo: para atualizar uma cidade nível 1 para nível 2, um jogador deve jogar duas cartas de Chefe. Os jogadores **não estão autorizados a pular os níveis de cidade** (aprimorar a cidade do nível 1 diretamente para 3 ou 4). É possível construir uma cidade e aprimorá-la no mesmo turno.

A tabela a seguir contém o **número e o tipo** de unidades que um jogador tem que jogar para **construir ou aprimorar** uma cidade de certo nível.

NÍVEL DA CIDADE	CONSTRUIR DIRETAMENTE	APRIMORAR
CIDADE DE NÍVEL 1	3 CARTAS DE FRIMAN	-
CIDADE DE NÍVEL 2	3 CARTAS DE CHEFE	2 CARTAS DE CHEFE
CIDADE DE NÍVEL 3	3 CARTAS DE SACERDOTE	2 CARTAS DE SACERDOTE
CIDADE DE NÍVEL 4	3 CARTAS DE LORDE	2 CARTAS DE LORDE

Novamente, as diferentes combinações de cartas deveriam ser colocadas em filas de ação separadas (para uma **construção direta** e para um **aprimoramento**) para evitar qualquer confusão.

CONSTRUIR ESTRADAS

As estradas são as ligações entre as cidades e a única maneira de alcançar as ruínas ou o domínio de seu oponente. Os quatro tipos de cartas de estradas são divididos em **dois grupos** - **estradas simples** e **junções**. Estradas simples são a **reta** e a **curva**. **Junções** são a **junção em T** e o **cruzamento**. O gráfico a seguir mostra a combinação de cartas que um jogador tem de realizar para construir estradas diferentes (Regra básica: maior **complexidade**, mais **mão de obra...** e **suprimentos**).

ESTRADA SIMPLES (RETA E CURVA)	1 CARTA DE FRIMEN E 1 DE SUPRIMENTO
ESTRADA DE JUNÇÃO (JUNÇÃO EM T E CRUZAMENTO)	2 CARTAS DE FRIMEN E 1 DE SUPRIMENTO



Neste exemplo, o jogador vermelho quer construir uma nova cidade diretamente. Ele joga 3 cartas de Chefe e escolhe colocar uma carta de cidade com 4 saídas (marcada em vermelho).

O **único** quadrado legal para esta cidade seria o **A**.

De acordo com as regras de construção, todos os outros quadrados **não são legais**, porque:

B não está conectado por uma estrada a outra cidade daquele jogador (canto inferior direito).

C está do lado de uma carta sem conexão de estrada.

D não é adjacente e não está conectada a nenhuma carta.

E está próximo de outra cidade.

O jogador coloca a carta de cidade no quadrado **A** e a marca com um token de **segundo nível**. Se ele tivesse 2 cartas de Sacerdote na mão, ele poderia imediatamente **aprimorar** sua nova cidade para o nível 3.

RECURSOS LIMITADOS

No mundo da Battalia os recursos humanos e naturais são **limitados**. Isto significa que, se qualquer tipo de carta de unidade, artefato, estrada ou cidade está esgotada em seu *deck comum*, os jogadores não podem mais adquirir ou construir esse tipo de carta e, enquanto um jogador tem todos os seus tokens de um nível sobre o tabuleiro, ele não pode mais construir cidades daquele nível.

USAR ARTEFATOS

Como mencionado anteriormente, os sete artefatos têm **habilidades diferentes**. Algumas das cartas podem ser jogadas **sozinhas**, algumas têm a função de **guardar** ou **transformar** outras cartas do seu deck. A transformação é definida como a mudança temporária ou permanente da facção, força, número ou tipo de uma carta. Normalmente, cada carta de seu *deck de criação* pode ser jogada em apenas **uma combinação** e uma **transformação** por turno (para exceções desta regra, veja *amuletos* ou *iluminados pelo raio de sol*). Isto significa que, durante um turno, **o efeito de somente um artefato pode ser aplicado a cada carta**, mas se este efeito for uma transformação, a carta pode imediatamente ser incluída também em uma combinação. Considera-se que **o artefato transformador está fora da fila de ação**. Cadeias de transformações são possíveis. *Por exemplo: um pergaminho mágico transforma um título, o que transforma uma carta de unidade (veja as explicações abaixo e exemplo na próxima página).*

Aqui estão as habilidades de todos os artefatos em detalhes:



Ferramentas - estas cartas são muito úteis para a construção de estradas e cidades, a criação de outros artefatos, ou onde quer que você precise de **Frimen**. A carta de ferramenta pode ser usada no lugar de até **2 cartas de Frimen**. *Por exemplo: se um jogador quiser criar uma arma, ele pode jogar um Chefe e uma carta de ferramenta em vez de um Chefe e duas cartas de Frimen*. Os dois Frimen **não podem** ser utilizados para duas ações separadas. **As ferramentas não podem substituir os Frimen em batalha**. Em geral, esta é uma “otimização técnica” do deck - mecanização vs. mão de obra!



Armas - estas cartas têm três habilidades muito importantes:

- Os jogadores precisam de 1 carta de arma (e 2 de suprimento também) para **contratar um herói**.
- Os jogadores **sempre** precisam de uma carta de arma para iniciar uma batalha. Uma **iniciadora de batalha** - a **primeira** carta na fila do atacante, em outras palavras, uma “condição essencial” para iniciar qualquer combate.
- As armas tem **força** padrão de **+1** em batalha - sua contribuição para a força total de combate. Várias cartas de arma podem ser usadas em uma fila de batalha para aumentar a sua força.



Amuletos - esses são pequenos objetos mágicos cujo efeito depende **da sorte do jogador**, então a carta é mais adequada para aqueles jogadores afortunados. Este artefato especial tem o poder de **multiplicar virtualmente** (somente no turno atual) **uma carta**, mas se o jogador que o usa não é sortudo, ele poderá encontrar-se **de mãos vazias**. O amuleto é considerado **uma carta de transformação** e funciona da seguinte maneira:

- Primeiro, a **carta amuleto** é colocada sobre a mesa e, **em cima dela**, o jogador coloca a carta que ele quer transformar (*de modo que os outros jogadores possam ver o símbolo do amuleto*). O efeito do amuleto será aplicado à carta colocada **em cima dele**. O amuleto pode ser colocado no início, no meio ou no fim de qualquer fila de ação e a carta transformada pode ser utilizada em combinação com uma das outras cartas na mesma fila, após o efeito do amuleto ocorrer. A **carta amuleto em si** é considerada **fora** da combinação. Potencialmente, se o jogador decidir, a **carta virtualmente multiplicada** pode ser usada em 2 ou 3 **filas de ação em vez de 1** (isso é chamado de **efeito bifurcação**, veja o exemplo). Qualquer tipo de cartas (exceto Grande Artefatos) poderiam ser transformadas pelo amuleto.
- O jogador **rola um dado de seis lados** (*Ei, soldados afortunados, aqui vem o dado...!*) e, de acordo com o resultado do dado, uma das seguintes situações ocorre:
 1. Se o jogador rolar - **Nada acontece**. A carta colocada em cima do amuleto permanece na fila de ação e poderia ainda ser combinada do jeito que está.
 2. Se o jogador rolar - A carta colocada no topo do amuleto é **virtualmente duplicada** por um turno. É jogada como se houvessem **duas cartas iguais**.
 3. Se o jogador rolar - A carta colocada em cima do amuleto é **virtualmente triplicada** por um turno. É jogada como se houvessem **três cartas iguais**.
 4. Se o jogador rolar - A carta colocada em cima do amuleto é **colocada em emboscada** (ver detalhes na página 8). Esta é uma ação **obrigatória**, **sem suspender** outra carta por isto. Após o final do efeito do amuleto, ela é colocada no abrigo.
 5. Se o jogador rolar - A carta colocada em cima do amuleto é **imediatamente descartada** (não pode ficar em fila) e vai para o abrigo. Esta é uma ação **obrigatória** - regra do dado! Após o fim de seu efeito o amuleto também é descartado.
 6. Se o jogador rolar - A carta colocada no topo do amuleto pode ser usada como **uma carta coringa**. Isso significa que ela pode ser qualquer tipo de unidade, artefato ou carta de suprimento (exceto Grande Artefatos e cartas de terreno). *Por exemplo: se a carta transformada é um Friman, o jogador poderia jogá-la como um Sacerdote ou como um título.*

- Se o **resultado** do dado **não for 4 ou 5**, a carta amuleto fica na fila sob a carta transformada até o final do turno para lembrar os jogadores da transformação da carta de cima. Também é uma boa prática **colocar o dado com o resultado obtido na carta transformada** para lembrar do efeito temporário!



Títulos - são artefatos abstratos e são representados por uma “medalha”, como objetos físicos sobre as cartas. Estes são um outro tipo de **cartas de transformação** que podem **aprimorar as unidades**. Um Friman aprimorado torna-se um Chefe, Chefes são aprimorados para Sacerdotes, Sacerdotes são aprimorados para Lordes. Lordes são superiores e não podem ser aprimorados. A **transformação** funciona da seguinte forma:

- A **carta título** é colocada sobre a mesa, no início, no meio ou no fim de qualquer fila de ação. Em seguida, o jogador coloca **em cima dela** as cartas de unidade que ele quer aprimorar.
- Em seguida, a **carta de unidade** que será aprimorada é **retornada para o final do deck comum** correspondente.
- O jogador então **pega uma carta** (a partir do deck das unidades de nível superior) que pertence à mesma facção da carta que ele aprimorou. *Por exemplo: se um jogador aprimora um Chefe Insulano (azul), ele deve pegar um Sacerdote Insulano*. Se no deck não existir nenhuma carta da facção necessária, o jogador pega a **carta de cima** do deck, não importando qual facção a que pertence. Depois que o jogador pega a carta necessária, aquele deck deve ser embaralhado.
- A **nova carta de nível mais alto** é colocada **em cima da carta de título** (*de modo que os outros jogadores possam ver o símbolo do título*) e pode ainda ser utilizada em uma combinação. A carta título em si é considerada fora da fila de ação.



Pergaminhos Mágicos - estas cartas também são **cartas de transformação**. Ao contrário do título, que aprimora unidades, o pergaminho mágico **altera a facção** de uma carta. A transformação mágica irá ajudar os jogadores a otimizar seus decks em cor e será mais fácil que eles consigam grupos maiores - isto significa um efeito de compra mais forte e maior flexibilidade em cada turno. A **transformação** funciona da seguinte forma:

- A carta de **pergaminho mágico** é colocada sobre a mesa, no início, no meio ou no fim de qualquer fila de ação. Em seguida, o jogador coloca **em cima dela** a unidade ou artefato que ele quer transformar.
- O jogador declara a **facção desejada** para qual ele quer a conversão.
- O jogador **retorna a sua carta** ao final do deck correspondente e pega outra carta do **mesmo tipo** (unidade/artefato), mas da nova **facção desejada** (nova cor).
- Se não houver cartas da facção necessária, o jogador pega a **carta de cima** do deck, não importa qual facção a que pertence.
- Após a transformação, o deck da carta convertida deve ser embaralhado.
- A **carta convertida** é colocada **em cima da carta de pergaminho mágico** (*de modo que os outros jogadores possam ver o símbolo de pergaminho*) e pode ainda ser utilizada em uma combinação. A carta de pergaminho em si é considerada **fora** da fila de ação.

Há **algo especial** sobre este artefato. Ele tem a capacidade de **converter a si mesmo**. Neste caso, o jogador coloca apenas o pergaminho em cima da mesa (fora de qualquer fila) e declara a facção para qual deseja mudá-lo. Se houver uma carta da facção necessária, o jogador pega-a e embaralha sua carta antiga no deck de pergaminhos mágicos. Novamente, se não houverem cartas da facção exigida, o jogador pega a carta do topo. Pergaminhos transformados **não podem** converter outra carta durante o mesmo turno.



Barracas - estas cartas são importantes **guardadoras de cartas de longo prazo**. Como explicado anteriormente, todas as cartas não utilizadas na mão de um jogador são colocadas em sua pilha de descartes ao final do turno. As barracas proporcionam a oportunidade de os jogadores **guardarem cartas para turnos futuros**. As barracas são usadas da seguinte forma: primeiro o jogador coloca **uma carta de suprimento** em uma única fila - o custo simbólico para pegar uma barraca, porque um acampamento sempre precisa de suprimentos (esta carta será colocada no abrigo ao final do turno). Em seguida, ele coloca a **carta de barraca** na mesa e, **em cima dela**, ele coloca uma carta de sua escolha (*de modo que os outros jogadores possam ver o símbolo da barraca*). Isso é chamado de **guardar uma carta**. Qualquer carta pode ser colocada em uma barraca, exceto os Grande Artefatos. O conteúdo de uma barraca é **visível para todos** e **pode ficar lá pelo tempo que o jogador quiser**. Em outro turno, o jogador pode decidir usar a carta guardada - então ele simplesmente leva a carta de volta para a mão e descarta a barraca (ele pode fazer isso **durante a execução de ações** ou se ele está **sob ataque**).



Cavalos - ao contrário do nosso mundo, onde os cavalos são apenas animais comuns, no mundo de Battalia eles são criaturas míticas que devem ser convocadas. Essas criaturas têm **duas habilidades** no jogo - elas ajudam heróis a mover mais rápido e podem participar de batalhas. Ao jogar uma carta de cavalo, um jogador pode mover **uma miniatura de herói até 3 quadrados** seguindo uma determinada estrada. Os cavalos têm **força** padrão **+1** na batalha e podem participar como unidades normais. Eles são muito úteis para o recuo do herói (ver página 9)!

CORRENTE DE TRANSFORMAÇÃO



Neste exemplo, o jogador verde tinha um **grande grupo**, então ele comprou 3 cartas adicionais e agora tem 9 cartas em sua mão.

O jogador primeiro usa uma carta de **pergaminho mágico** e coloca uma carta de **título Nebulana** em cima dela (1), e muda sua facção para **título Arborano** (2).

Então ele coloca um **Friman Arborano** no título (3) e o aprimora para **Chefe Arborano** (4).

No fim da mesma fila o jogador usa **duas cartas de**

suprimento em combinação com o **Chefe** e cria um **artefato cavalo** (recebe a carta Nebulana do topo) (5).

Em uma **segunda fila de ação**, o jogador usa uma carta de **amuleto** e coloca um **Friman** no topo dele. Ele dá sorte e **rola um 3**, então agora ele pode usar o Friman como se houvessem 3 cópias daquela carta. Ele decide usar a carta em uma **fila bifurcada** (6).

Ele usa um **Chefe** em combinação com dois dos **Frimen virtuais** para criar uma **carta de arma** (7).

Então ele usa uma **carta de ferramenta** em combinação com o **terceiro Frimen virtual** e cria uma **cidade de nível 1** (8).



EFEITO DO AMULETO

NOVA CARTA

USAR GRANDE ARTEFATOS

Os Grande Artefatos são o legado de antigos e poderosos heróis, trabalhados com magia em tempos desconhecidos. Ao contrário de artefatos normais, estas cartas **não podem** ser criadas. Em vez disso, os jogadores devem **merecê-las** ao derrotar os guardas das ruínas. Elas **não podem** ser transformadas ou afetadas por outros artefatos ou pelo Oráculo (veja página 10). Os Grande Artefatos são cartas **universais** e **pertencem a todas** as facções, sempre participando da **construção de grupos**. No jogo básico há cinco Grande Artefatos, com os seguintes poderes:



O **Martelo de Strato** é uma extraordinária ferramenta de criação que pode ser utilizada como se fosse um dos artefatos normais. Seu dono decide como usar o Martelo caso a caso, com uma restrição importante: ele **não pode** ser usado durante uma batalha. O Martelo perde todo o seu poder uma vez que o **combate** começou. Isto significa que ele também não pode ser usado como uma carta de arma para entrar em uma batalha ou como um título durante o combate (mas pode ser livremente usado em combinação com 2 suprimentos para contratar um herói em tempos de paz).



A **Espada de Elemag** - Esta é uma poderosa arma **ofensiva** com força no **ataque de +5** e em **defesa de +1**. Ela pode ser usada como **qualquer arma normal** para a contratação de um herói ou para entrar em uma batalha, apenas possuindo **maior** contribuição ao ataque.



O **Escudo de Britos** - Este Grande Artefato também é uma arma muito **poderosa**, só que desta vez em **defesa**. Ele tem **força ofensiva de +1** e **defensiva de +5**. O jogador pode usá-lo para contratar heróis e entrar em batalhas, mas o poder real desta arma é proteger seu dono contra ataques inimigos.



As **Asas da Aviena** - Este artefato é **usado para movimento** em terras exploradas. Ele pode mover um herói em uma única ação para qualquer quadrado do tabuleiro de jogo, **sem limites**.



O **Chifre de Baldur** é usado para **convocar** cartas da **nação** de um jogador. Quando um jogador "sopra o chifre", ele pega sua **nação** e olha suas cartas. Ele pode escolher **até duas cartas**, revelá-las para os outros jogadores e **adicioná-las à sua mão**. Como sempre, após uma "pesquisa no deck", sua **nação** tem que ser embaralhada. A **pesquisa é permitida somente no deck de compras**. Se a **nação** contém apenas uma ou nenhuma carta no momento atual, o jogador não pode convocar uma segunda ou outra carta.

CONTRATAR UM HERÓI

Os heróis representam a **presença dos exércitos de um jogador** no tabuleiro. Essas miniaturas são utilizadas para **atacar** as forças inimigas, as neutras ou para a **própria defesa**. Cada jogador tem duas miniaturas de herói e eles são consideradas os **líderes de unidades** - os **Grande Capitães do exército**.

Para contratar um **herói** um jogador deve usar **1 carta de arma** e **2 de suprimento**. Depois, o jogador pega uma de suas miniaturas e a coloca em **qualquer cidade que possui**. Cada cidade que **pertence** a esse jogador (ocupada ou não) é adequada para essa ação. Os jogadores estão autorizados a **colocar o seu herói mesmo** em uma **cidade própria** que esteja ocupada por um herói adversário.

MOVER UM HERÓI

Durante a execução das ações, um jogador **pode mover uma ou ambas** miniaturas de herói. Cada carta no tabuleiro é considerada um **quadrado** de movimento do herói. Há **duas maneiras** de mover um herói:

- **Primeira opção:** um jogador pode usar cartas de **suprimento**. Para **cada** carta de suprimento que o jogador coloca em uma **fila de viagem**, ele pode mover **uma** de suas miniaturas **um quadrado**. Se um jogador joga duas (ou mais) cartas de suprimento, ele fica livre para escolher (dependendo de quantas filas ele jogou) se moverá uma de suas miniaturas dois quadrados ou as 2 (se disponíveis) um quadrado cada.
- **A segunda maneira** de mover as miniaturas é usar cartas de **cavalo**. Ao usar uma carta de cavalo, o jogador escolhe **uma** de suas miniaturas e a move **até três quadrados**. Os jogadores **não podem** dividir o movimento de uma carta de cavalo entre dois heróis (pois é 1 ação). Entretanto, se um jogador usa duas cartas de cavalo, ele pode escolher mover cada um de seus heróis em até três quadrados. Não há limite para a distância que um herói pode se mover durante um turno. Os jogadores podem mover suas miniaturas tão longe quanto eles quiserem, desde que possuam as cartas necessárias na mão.

REGRAS PARA O MOVIMENTO DOS HERÓIS

Viajar com um herói um quadrado significa que a miniatura deve ser movida de uma carta para a próxima carta adjacente no tabuleiro, mas... Durante o movimento, as miniaturas devem **seguir as estradas**. Isto significa que ela podem se mover de uma carta para outra apenas se existe uma estrada que leva **diretamente** da primeira para a segunda carta.

Os heróis **só podem** se mover em **estradas** ou **cidades construídas**, e **nunca** podem entrar ou mover-se por espaços não explorados (vazios) ou intransponíveis (ver página 10) ou sair do tabuleiro. As miniaturas podem mover-se livremente através de ou terminar seu movimento em cidades ou quadrados dos adversários que tenham heróis inimigos. Entrar no quadrado de um oponente **não inicia uma batalha automaticamente**. Para iniciar um combate, um jogador tem de voluntariamente escolher atacar. **Não há limite** para o **número de heróis** que estão em uma única carta.

Neste exemplo, o jogador tem um herói no quadrado A.

Ele usa um **artefato de cavalo**, que dá a ele o direito de mover o herói em **até 3 quadrados**, embora na realidade ele não tenha tantas opções...

Ele poderia mover sua miniatura livremente para os quadrados 1 ou 2. Neste caso, os movimentos não usados são perdidos

Embora os quadrados 1 e 4 sejam adjacentes um ao outro, o herói não consegue alcançar as cartas 4 ou 5, porque os quadrados 1 e 4 não são conectados diretamente por uma estrada.

O herói também não pode ser movido para as ruínas (quadrado 3), porque a miniatura não pode viajar através de espaços vazios ou intransponíveis.



COLOCAR CARTAS EM EMBOSCADA

Normalmente, as cartas não utilizadas vão para o **abrigo**. Colocar cartas em **emboscada** é uma mecânica que dá a oportunidade aos jogadores de **guardar cartas para a próxima rodada**. Cartas em emboscada são "armas secretas" de curto prazo da estratégia do jogador.

A qualquer momento durante seu turno um jogador pode **suspender** uma carta de jogo para **colocar, em troca, qualquer outra carta** (ambas de sua mão), virada para baixo em um local **livre** marcado na borda do tabuleiro (3 locais de emboscada por jogador). Essa ação representa o preço simbólico e a criação de uma emboscada. O preço nem sempre é um fardo. Às vezes ele ajuda os jogadores a limpar seus decks de criação de cartas excessivas. Os jogadores **mantêm todas as cartas suspensas** (consideradas **fora de jogo**) em uma **pilha comum** chamada de **limbo**, em outro lugar sem ser junto de suas cartas de jogo.

Importante: quando um jogador **suspende** cartas, ele, na verdade, reduz o número de cartas em seu **deck de criação**. Os jogadores **não podem ter menos de 10 cartas** em seu **deck de criação** em nenhum momento. Portanto, tenha cuidado para não deixar cair abaixo deste número, quando você se livrar das cartas.

A **carta virada para baixo** que o jogador colocou no **local marcado** é considerada em **emboscada**. Esta carta permanece lá **apenas até o início do próximo turno** do jogador. Após o início do seu próximo turno (depois de anunciar possíveis grupos) o jogador **deve voltar todas** as cartas em emboscada **para sua mão** sem mostrá-las para os seus adversários. O importante é que **qualquer carta de emboscada amplia** o tamanho da mão de um jogador **acima do padrão de 6 cartas**. Depois disso, o jogador pode usar normalmente as cartas durante sua vez, ou até mesmo suspender outra carta para colocar aquela mesma carta em emboscada novamente. O jogador não pode ter **mais de 3 cartas em emboscada** em nenhum momento. Se por algum motivo um jogador é forçado a colocar uma quarta carta em emboscada (por exemplo, depois de ter jogado uma carta de amuleto), ele tem de escolher uma das três cartas previamente em emboscada e descartá-la ao **abrigo**, para deixar espaço livre para a nova carta.

CONDUZIR UMA BATALHA

É difícil ganhar em Battalia TC somente através da construção de um forte deck de criação e de um sistema de cidade. Se você não é um conquistador, você tem que ser, pelo menos, um bom defensor, porque... os outros serão. Conquistar cidades inimigas pode proporcionar grandes vantagens táticas para um jogador - cada cidade conquistada **traz** a você mais **pontos de vitória (VP)** e **reduz** os de seu oponente. Um jogador pode decidir conduzir uma batalha a qualquer momento durante seu turno. Apenas **dois jogadores** podem participar de um combate.

Durante a batalha, os dois adversários se **alternam** para jogar cartas da sua mão, formando **filas de batalha** na sua área de jogo. Somente cartas com força em batalha **maior que 0** contribuem diretamente para a força total. No final da batalha, os adversários comparam o total de força de seus exércitos, e o **jogador com maior total vence** o combate, com o **empate** indo para o defensor.

FORÇA EM BATALHA

Cada unidade tem **força em batalha igual ao seu nível**. Este valor é mostrado no canto superior direito da carta. Há dois **artefatos** que também têm força em batalha (+1) - **armas** e **cavalos**. Alguns dos **Grande Artefatos** tem força específica - diferente em ataque e defesa.

Normalmente, os **heróis** não têm força própria em batalha, mas, se um jogador usa **apenas** cartas da **mesma** facção que sua **miniatura** em sua **fila de batalha**, o herói recebe um **bônus de +1 de força** na batalha. *Este valor é variável e não é retratado em lugar nenhum, então os jogadores devem se lembrar dele.*

As **cidades** têm uma **força base** (inerente) **defensiva igual ao seu nível**. *Cidades de primeiro nível tem uma força defensiva de 1, as cidades de segundo nível tem força 2 e assim por diante...*

Todos esses valores - força de batalha de unidades e artefatos participantes, bônus de combate dos heróis e a força defensiva básica das cidades **contribuem para a força total de batalha** de um jogador.



REGRAS DO COMBATE

Para assaltar uma cidade ou um herói inimigo, **primeiro** o invasor precisa colocar sua própria **miniatura de herói** na carta **alvo** ocupada por um inimigo (herói, cidade ou ambos). Os jogadores constroem filas de batalha **da direita para a esquerda**, então o número da força das cartas deve ser **visível a todos**. Uma batalha é conduzida como se segue:

- O atacante **deve** abrir sua fila de batalha com uma **carta de arma** e, se necessário, ele também joga uma carta de unidade e/ou artefato adicional com **força de batalha combinada maior** do que a **força defensiva base** do seu adversário.
- Neste momento, o defensor pode decidir se quer **lutar**, se **render** ou **recuar**. Se o jogador escolher lutar, primeiro ele deve decidir se ele quer voltar suas cartas em emboscada para a mão (se houver). Se ele não fizer isso naquele momento, ele não pode pegar as cartas em emboscada depois, durante a batalha. Ao contrário das cartas em emboscada, as cartas guardadas em barracas podem ser adicionadas a qualquer momento na batalha.
- Depois que ele declarou sua participação na batalha e já pegou as cartas em emboscada (ou não), o defensor deve **jogar uma ou mais** cartas de sua mão com **força combinada** que é **pelo menos igual** à força do atacante.
- Os dois adversários **continuam a jogar** cartas de sua mão uma após a outra, até que um deles decida passar ou ficar sem cartas.
- Toda vez que um jogador adicionar **novas** cartas em sua fila de batalha, ele tem que **recalcular** a sua força de batalha atual e anunciá-la ao seu adversário.
- Toda vez que o atacante adicionar **novas** cartas em sua fila de batalha, sua força de batalha combinada deve **superar** a força de batalha atual de seu adversário (em pelo menos +1).
- Toda vez que o defensor adicionar **novas** cartas em sua fila de batalha, sua força de batalha combinada deve ser **pelo menos igual** à força de batalha atual do atacante.
- Quando um dos jogadores para de adicionar cartas na batalha, o combate termina. Se o atacante tem maior força de combate total - ele ganha a batalha. Se houver um empate ou se o defensor tiver maior força de combate, então o ataque é repellido com êxito.
- Os heróis participantes do adversário derrotado (se houver) são **debandados**. Suas miniaturas

são **removidas** do tabuleiro. Aqueles heróis podem ser contratados novamente mais tarde no jogo ou mesmo imediatamente no turno atual.

- Se o atacante **conquistou com sucesso** uma cidade do seu adversário, o defensor **remove o seu token** dessa carta de cidade e o **vencedor** coloca seu **próprio token do mesmo nível** ali. Se o atacante não tem nenhum token do nível exigido, ele coloca um token com nível inferior, ou não coloca nada (se não for capaz de realizar tal ação). Neste caso, a cidade torna-se neutra e indefesa, poderá ser anexada sem luta alguma e terá **nível 1**.

O defensor **compra** cartas até ter **6 cartas na mão** (não importa quantas cartas foram usadas em combate) no **final do turno de seu atacante** - não antes e não imediatamente após a batalha!!!

HERÓIS ENVOLVIDOS EM BATALHAS

Existem algumas regras especiais em matéria de heróis e batalhas.

Quando um jogador está atacando apenas um herói, o defensor tem a oportunidade de **recuar** e salvar seu herói. Ele deve fazer isso **imediatamente** após o atacante jogar suas primeiras cartas em sua fila. Se ele não recuar naquele momento, ele **não poderá fazê-lo depois**, durante a batalha. Se o jogador **escolhe recuar**, ele tem que mover sua miniatura pela estrada **dois ou três** quadrados de distância do campo de batalha. Para fazer isso, o jogador deve jogar **2 ou 3 cartas de suprimento** ou uma carta de **cavalo**. O herói pode recuar apenas para quadrados **neutros** ou **próprios**. Isso significa que o jogador **não pode** posicionar sua miniatura em cidades inimigas ou em outro quadrado que contém a segunda miniatura do oponente (o oponente é considerado apenas seu atual adversário de batalha).

Um jogador **não pode** atacar mais do que uma entidade **por vez** - ele pode atacar **ou uma cidade ou um herói**, mas o defensor tem sempre o direito de envolver **heróis adicionais** em sua defesa, caso suas miniaturas estejam posicionadas no campo de batalha. Se um quadrado contém as miniaturas de **vários adversários**, o jogador pode **decidir** qual deles quer atacar. Se o atacante tem **seus 2 heróis no mesmo quadrado**, então ele pode **decidir** se um ou ambos vão participar da batalha. Se o defensor tem **2 heróis no mesmo quadrado**, apenas **um** deles será considerado **sob ataque**, embora, após o ataque, o defensor possa ainda **decidir** incluir sua **segunda** miniatura na batalha.

Quando um jogador está **atacando uma cidade** e a carta da cidade está **ocupada pelo herói do defensor**, o jogador sob ataque pode **decidir** se seu herói vai participar do combate ou não. Se o defensor não quer incluir o seu herói na batalha, ele deixa a miniatura na carta de cidade atacada - neste caso, ele **não é obrigado a recuar** e irá **sobreviver**, mesmo se o defensor **perder** a cidade.

Neste exemplo, o jogador azul tem uma miniatura em uma cidade de nível 3, controlada pelo jogador vermelho, e ele decide atacá-la (A).

1. O jogador azul começa sua fila com uma **carta de arma** e um **Chefe**, com um **total de força em batalha de 3** (igual a **força defensiva base de 3** da cidade). Mas o atacante azul tem somente cartas de **Insulanos** (azuis) em sua fila de batalha, então seu herói **recebe um bônus de combate +1** e **passa a defesa da cidade em 4:3**.

2. O jogador verde usa uma carta de **Friman**, então sua **força de batalha é 4** e **fica igual** a do atacante. 3 pela cidade e 1 pelo Friman, o resultado é **4:4** - e isto é suficiente para ele.

3. o jogador azul arrisca tudo - 1 **Frimen** e 2 **Chefes**. Sua força de batalha combinada é de +5, mas, como ele usa um **Nebulano** na fila, seu herói **perde o bônus de combate**, o que faz sua força ser 8. Novo placar **8:4**.

4. O jogador vermelho contra ataca com um **Lorde**, então sua força também se torna 8. Infelizmente, o jogador azul não tem mais cartas de batalha em mão para salvar o dia, então ele não pode mais adicionar nada a sua fila de batalha e passa. Há um **empate no final, com 8:8**. O defensor (vermelho) **ganha a batalha** e o atacante (azul) **deve debandar seu herói**. foi um bom dia para a cidade vermelha.



FILA DO DEFENSOR

USO DE ARTEFATOS DURANTE AS BATALHAS

Durante uma batalha, os jogadores podem jogar artefatos com força própria de batalha (**armas** e **cavalos**), bem como artefatos de **transformação** (**amuletos**, **títulos** e **pergaminhos mágicos**), mas eles **não podem** jogar cartas de ferramenta e barraca. Quando um jogador usa um artefato de transformação, ele coloca a carta de artefato na fila de batalha **embaixo** da carta ele quer transformar, então ele aplica o efeito do artefato normalmente. O artefato em si será considerado **fora** da fila de batalha. Quando a carta é aprimorada com um **título**, a nova unidade de nível superior entra imediatamente na batalha com sua **própria** força. Usar um **pergaminho mágico** é otimizar a facção durante o combate. Se um jogador usa um **amuleto** e consegue a virtualmente **duplicar ou triplicar** a carta transformada, aquela carta é jogada como se sua força fosse **2 ou 3 vezes maior** que o normal. Se o jogador **rolar 6**, normalmente a carta é usada como se fosse um **Lorde** por causa de sua força 4. É uma boa prática colocar o **dado** que com o **resultado** da rolagem sobre a carta para lembrar os jogadores da transformação.

ATAQUES A CIDADES NEUTRAS

Os jogadores não conduzem uma batalha “real” para **anexar uma cidade neutra**. Se um jogador quer estabelecer controle sobre a cidade neutra, ele deve mover um herói para aquela cidade e usar uma **carta de arma** mais **cartas adicionais** para que sua força total seja **maior** do que a **defesa básica da cidade** (nível da cidade). No jogo básico, a força defensiva das **cidades neutras** é **4**.

Quando um jogador conquista uma cidade neutra, ele marca-a com um **token próprio de nível 4**. Além disso, ele não só estabelece o controle sobre ela, mas também obriga o Lorde local a se submeter a ele e, respectivamente, recebe uma carta de **Lorde** e de suprimento do deck comum. O jogador pega uma carta Lorde que pertence à **mesma facção do tipo de terreno da cidade anexada**. Se não há uma carta da facção necessária no *deck comum*, o jogador pega a carta do **topo** do deck de Lordes. Deste ponto em diante, a cidade **não é mais considerada neutra** e se ela mudar de dono no final do jogo ela **não irá fornecer** uma carta de Lorde e de suprimento para seu novo proprietário.

ATAQUES AOS GUARDIÕES DAS RUÍNAS

As ruínas são o restante de um antigo templo dentro do qual os Grande Artefatos estão escondidos. Os artefatos são vigiados por criaturas poderosas e quem quer adquirir um Grande Artefato deve entrar nas ruínas e combatê-los. Mover-se na ou através da carta de ruínas **não resulta automaticamente em uma batalha**. Cada jogador deve decidir se quer atacar os guardas das ruínas ou não. Claro que, para atacar os guardas, o jogador **deve ter** uma miniatura de **herói** neste campo. O ataque às ruínas é realizado da **mesma forma** como um **ataque a uma cidade neutra** - sem uma batalha “real”. O jogador atacante deve jogar uma **carta de arma** mais **cartas adicionais** para que sua força combinada supere a **força defensiva das ruínas**. No jogo básico, a força defensiva das ruínas é **8**. Nenhum jogador pode tomar posse das ruínas; este quadrado permanece **neutro** durante o jogo inteiro. Depois de um ataque bem-sucedido nos guardas das ruínas, o jogador deve **escolher um** dos Grande Artefatos disponíveis e **adicioná-lo** a seu *deck de criação*.

4. DESCARTAR TODAS AS CARTAS

Depois que o jogador tenha completado suas ações, ele pega **todas** as suas **cartas jogadas** da mesa, **todas** as **cartas recém-adquiridas** (se houver) e **todas** as **cartas restantes** em sua mão (se houver) e as **coloca em sua pilha de descartes**. (Exceção: quaisquer cartas colocadas em emboscada, ou cartas guardadas em barracas durante a etapa 3 “Executar Ações”, são deixadas nos pontos marcados do tabuleiro ou em sua área de jogo). No final desta etapa, o jogador deve **estar de mãos vazias**.

5. COMPRAR UMA NOVA MÃO

O jogador compra **6 novas cartas** de sua *nação*. Se não houver cartas suficientes no baralho de compra, o jogador pega **todas as cartas restantes** de sua *nação* (se houver) e, em seguida, **embaralha sua pilha de descartes** e coloca-a virada para baixo em sua área de jogo, a fim de formar um novo deck de compras. Em seguida, o jogador **compra cartas** de sua *nação* recém-formada até ter **6 cartas** em sua mão.

FINAL DO JOGO

BATTALIA: The Creation pode terminar em **uma de duas** formas possíveis:

1. Quando um jogador **coloca** uma carta de terreno no **último quadrado vazio** do tabuleiro, o jogo **termina imediatamente**.

Há uma regra importante a respeito dessa condição de fim do jogo. Durante o jogo, pode acontecer que, não exista uma carta de cidade ou de estrada **válida** no deck comum para um **determinado quadrado** do tabuleiro. Nesse caso, este espaço é considerado **terreno intransitável**. Os jogadores podem **marcá-lo** com o **lado de trás** de alguma **carta que não estiver em uso** (*cartas suspensas no limbo ou uma carta de suprimento - este deck praticamente nunca se esgota*). Em relação ao final do jogo, aquele quadrado é **tratado como se existisse uma carta** construída sobre ele, mas os heróis **não podem mover-se** por ele.

2. O primeiro jogador a alcançar sua **5ª cidade de nível 4** imediatamente termina a partida.

Os jogadores contam seus **pontos de vitória** (os níveis de todas as suas cidades) e o jogador com o **maior total vence o jogo**. (Não será necessariamente o jogador que colocou a última carta ou aquele com 5 cidades nível 4.) Se houver um **empate** (caso raro), o jogador com **mais cidades de nível 4** ganha. Se ainda houver um empate, os jogadores comparam a quantidade de suas **cidades de nível 3** (se necessário, também podem comparar suas cidades de nível dois e um e, finalmente, a presença de heróis no tabuleiro).

REGRAS DE JOGO ADICIONAIS

O ORÁCULO SOL

O Oráculo Sol é uma relíquia poderosa com grande influência sobre os artefatos. Ele é constituído de **duas rodas**, cada uma com **sete hélices**. Em cada uma está representado o símbolo de um dos **sete artefatos**. Os símbolos na roda exterior e na interior estão dispostos de tal maneira que, quando a roda interna girar, **apenas um par** de símbolos irá **combinar**.

Também há uma **seta e um brilho** ilustrado na hélice com o **símbolo da ferramenta da roda interna**. Eles representam um **raio de sol**. Quando a hélice com o raio de sol aponta para um símbolo de artefato do círculo exterior, então este artefato é considerado **iluminado pelo raio de sol mágico** e recebe **poderes divinos** temporariamente (por um dia).

Durante o jogo, **antes do início do turno** do primeiro jogador, um **novo dia** começa no mundo de Battalia, e a **roda interior** do Oráculo **é girada uma posição no sentido horário** (Importante: o Oráculo não é girado no primeiro turno do jogo). Desta forma, um **novo par de símbolos** irá **combinar** e o raio de sol **iluminará o próximo artefato** (no sentido horário) sobre a roda exterior.

Normalmente, quando os jogadores criam artefatos eles têm que pegar a **carta superior** do deck de artefato correspondente. Quando **um par de símbolos** sobre as duas rodas **combina**, os jogadores podem **escolher a facção** do artefato. Este bônus dura um dia inteiro (*um round completo*) para que todos os jogadores tenham a oportunidade de tirar proveito dela. Ao adquirir um artefato cujo símbolo está **combinando** nas hélices do Oráculo, um jogador **declara primeiro a facção desejada** e, em seguida, ele procura e pega a carta de artefato pertencente à facção escolhida a partir do deck comum. Se não houver cartas daquela facção, o jogador recebe a **carta de cima** do deck. Finalmente (*sempre depois da pesquisa*), o **deck de artefato** deve ser **embaralhado**.

Quando um artefato é **iluminado pelo raio de sol**, os seus **poderes são dobrados** durante esse turno. Isto significa que este artefato pode ser jogado tanto **duas vezes durante esse turno** quanto **uma vez com maior capacidade ou força dobrada**.

Em geral, os **poderes** de um artefato iluminado são **duplicados**, mas, para cada artefato, esta regra tem uma **interpretação** um pouco diferente. Qualquer jogador pode decidir se ele quer usar o efeito duplicado em uma única fila de ação (semelhante aos amuletos) ou em duas filas, como uma cópia virtualmente duplicada da carta (*o efeito bifurcação*). Aqui está uma lista dos efeitos mais importantes, quando um artefato é **iluminado pelo raio de sol**:



Ferramenta - esta carta pode ser jogada ou em **uma ação** que requer até **4 Frimen** (no jogo básico, uma única ação não necessita de mais de 3 Frimen, mas, neste caso ele será apenas um extra), **ou** pode ser jogada **duas vezes** em **duas filas de ação** distintas (chamadas de **filas bifurcadas**) cada uma das quais fornece **até 2 Frimen**.



Arma - pode ser jogada em **duas ações separadas** em uma fila bifurcada (por exemplo, a contratação de um herói e a condução de uma batalha com a mesma carta), ou ela pode ser jogada **uma vez em combate** com **força de batalha duplicada** (como 2 cópias virtuais da carta). *Se a arma é jogada em duas ações separadas, a sua força na batalha não é dobrada.*



Amuleto - esta carta transforma **duas cartas separadas**, e **nunca a mesma carta** duas vezes. O dado é lançado **separadamente** para cada carta. O efeito do dado deve ser **totalmente aplicado** à primeira carta antes que o jogador role o dado para a segunda carta. *Quando iluminado, o amuleto não é colocado no abrigo imediatamente após a primeira rolagem, o jogador pode rolar o dado para a segunda carta novamente.*



Título - um jogador pode aprimorar ou **uma unidade dois níveis** para cima ou **duas unidades um nível** cada em uma **única fila** ou em uma **fila bifurcada**. *Se a transformação é aplicada em 2 cartas em uma única fila, a carta de título é colocada no meio sob as cartas de unidade (de modo que mostre o símbolo título, para lembrar da transformação).*



Pergaminho Mágico - o jogador pode alterar a facção de **duas cartas** (em uma única ou em uma **fila bifurcada**). Pode também converter a **si mesma** e **uma outra** carta.



Barraca - **duas cartas** podem ser **guardadas simultaneamente** em uma barraca, mas o jogador ainda joga **apenas uma carta de suprimento** para pegá-la. *Quando desmontando uma barraca, um jogador deve pegar todas as cartas guardadas ali de volta para sua mão (também simultaneamente).* Os jogadores não podem guardar uma segunda carta em uma barraca que foi **jogada** nos turnos anteriores.



Cavalo - se ele é **jogado para movimento** - ele permite que **um herói viaje até 6 quadrados** de distância ou **dois heróis até 3 quadrados** cada. Se o cavalo **participa em batalha** - a sua **força é dobrada** (como se fosse duas cópias virtuais da carta).

O ORÁCULO SOL



SÍMBOLOS
COMBINANDO

ARTEFATO
ILUMINADO



Neste exemplo, o amuleto (1) é iluminado pelo raio de sol, então ele pode transformar **duas** cartas.

Primeiro, o jogador coloca um **título** em cima dele e **rola um 2** - que sorte! (2).

Agora ele pode usar o seu **título** como se existissem **duas** cópias daquela carta.

Então o jogador **aprimora** primeiro um **Chefe Insulano** para um **Sacerdote Insulano** (3).

Então ele **aprimora** um **Friman Arborano** para um **Chefe Arborano** (4).

Após isso, o jogador usa uma carta de **ferramenta** no amuleto e **rola o dado**... (5).

...infelizmente, o resultado do **dado** é 4, então ele tem que colocar a carta de ferramenta **em emboscada**, mas ele não precisa suspender uma outra carta para fazê-lo.

CENÁRIOS DE JOGO

JOGO AVANÇADO

Os jogadores experientes podem tornar o jogo ainda **mais estratégico** ao incluir regras adicionais. No jogo avançado, os jogadores devem levar os **diferentes tipos de terreno** em consideração. Neste modo de jogo, os jogadores tem vantagens quando viajam ou lutam em seu terreno natal. Um **terreno natal** é o tipo de terreno que é **nativo para a facção do herói** do jogador. Os bônus que os jogadores ganham pelos terrenos são os seguintes:

- **Bônus de Movimento** - os heróis movem-se **gratuitamente** através de ou em **terrenos nativos**. Considera-se que o terreno nativo oferece recursos suficientes para que os heróis (e seu exército) viajem através dele e eles não precisam de outros suprimentos ou de ajuda adicional. O movimento livre pode ser **combinado** com o movimento pago com cartas de suprimento e de cavalo. O movimento do herói fornecido por uma carta de cavalo pode até mesmo ser gasto em partes se existirem cartas de terreno natal no meio do caminho de um herói.

Neste exemplo, o jogador dourado tem um herói **Nebulano** no quadrado **A**.

Ele joga um **artefato de cavalo**, que dá a ele **3** quadrados de movimento.

Embora as **ruínas** (5) estão a **5** quadrados da posição do herói, o jogador poderia alcançá-la livremente, porque a rota da miniatura contém **duas montanhas rochosas nativas**.

Quando viajando, o jogador tem que "pagar" somente ao passar nos **quadrados 1, 3 e 5**.

Ele passa pelos **quadrados 2 e 4** de **graça**, porque eles são o **terreno nativo** do seu herói.



- **Bônus de Terreno** - os jogadores recebem um bônus de +1 de força quando eles conduzem uma batalha em um **terreno nativo**. Um **terreno nativo** para um jogador é o **terreno nativo do herói** do jogador. Este bônus é adicionado à sua **força de batalha inicial**. Não importa se o jogador tem um herói participando da batalha ou não (mesmo as cidades em terrenos nativos são afetadas), nem importa se o jogador é o atacante ou o defensor em um combate.



Neste exemplo, o jogador **vermelho** ataca a cidade de nível 2 (A), controlada pelo jogador **dourado**.

O **terreno** da cidade é um **cânion vermelho**, então, por ser o jogador **vermelho** (Emberiano), o atacante recebe um **bônus de força de terreno +1**. Quando se trata de bônus de terreno, não importa quem é o dono da cidade. Embora o jogador **Nebulano** controle aquela cidade, o terreno **não é nativo para ele**, então ele não recebe o bônus.

Se o jogador **vermelho** tivesse atacado a outra cidade do jogador **dourado** (B), o defensor teria ganho o **bônus de terreno**, porque as **montanhas rochosas** são sua **terra natal**.

CENÁRIOS DE JOGO ALTERNATIVOS

Estas são as **configurações de jogo opcionais** que adicionam oportunidades e emoção ao jogo. Sinta-se livre para criar o **seu próprio cenário**, e apreciaremos se você nos enviar algumas boas idéias (em inglês) para: battalia@fantasmagoria.bg

A **primeira configuração alternativa** é semelhante ao jogo básico, apenas com o **aumento do nível de dificuldade**. A posição inicial de todas as cidades continua a ser a mesma, os jogadores apenas usam o lado "6" dos tokens nas cidades neutras, tornando assim a sua força defensiva 6 em vez de 4. O nível da cidade anexa ainda continuaria 4, ou seja, 4 (VP). A força defensiva dos guardas das ruínas será alterado para 10 em vez de 8. *Todas as outras regras são as mesmas do jogo básico.* O jogo fica mais demorado!

A **segunda opção** é muito mais diferente. Os jogadores começam o jogo **sem cidades iniciais**. Nos quatro cantos do tabuleiro, os jogadores colocam uma cidade neutra de nível 6. Os jogadores devem usar o mesmo tipo de cartas que suas cidades iniciais do cenário básico. Os jogadores colocam um Grande Artefato aleatório virado para baixo debaixo de cada cidade neutra e retorna o quinto Grande Artefato para a caixa sem olhá-lo. No **quadrado central** do tabuleiro, os jogadores colocam a **carta de ruínas** sem marcá-la com um token - esta é agora a **cidade quase comum**, ela continua a ser sempre **neutra**. Cada jogador coloca uma de suas miniaturas de herói sobre as ruínas. Durante o jogo, cada jogador tem o direito de anexar **não mais do que uma cidade neutra**. Quando um jogador assume controle sobre uma cidade neutra, ele recebe uma carta de Lorde pertencente à mesma facção da cidade conquistada, uma carta de suprimento e o Grande Artefato escondido ali **como recompensa**. Uma vez que uma cidade neutra é conquistada por um jogador, ela pode ser reivindicada por seus adversários. *Todas as outras regras são as mesmas do jogo básico.* **Preste atenção** em como você **construirá estradas e cidades** - no início, todos os heróis estão realmente perto uns dos outros e cada jogador tem uma conexão direta com todos os outros jogadores desde o começo :/!

Os jogadores também poderiam **modificar** algumas **regras** ou a **configuração** do jogo, a fim de tornar o jogo mais **rápido e fácil**, ou **mais longo e complicado**, para que ele se adapte às suas preferências. *Por exemplo, os jogadores podem decidir começar o jogo com duas ou mais cidades próprias, ou iniciar sem cidades neutras. Eles também poderiam começar o jogo com uma ou duas miniaturas herói no tabuleiro ou... eles poderiam até tentar mudar as condições de final de jogo.*

Importante: Todos os jogadores devem concordar com a alteração das regras e a nova configuração antes do início do jogo. Jogue limpo e divirta-se!

Dos autores: Por causa de sua mecânica, este jogo é cheio de reviravoltas, por isso, nunca desista, jogue até o fim, espere o inesperado e aprecie o mundo de Battalia!

DICAS PRÁTICAS

É uma boa prática a pessoa sentada ao lado do Oráculo Sol girar sua roda interna no **sentido horário** (sempre **antes do turno do primeiro jogador**). Em seguida, ele declara **em voz alta** um novo dia, qual artefato está **combinando** e qual é **iluminado pelo raio de sol**. É sempre melhor que apenas uma pessoa cuide deste processo, para evitar erros.

O **Oráculo Sol** também é descrito como um calendário que conta os dias. Uma rotação completa da roda interior significa uma semana de jogo. Um jogo dura normalmente de três a quatro semanas. Os jogadores podem facilmente controlar o tempo de jogo pela posição do Oráculo. Ele poderia ser também uma forma de limitar a duração do jogo, ao jogar-se um número fixo de semanas (2 semanas para um jogo curto, três semanas seria ótimo, 4 ou 5 para um jogo bom e um longo...).



JOGOS PARA DOIS E TRÊS JOGADORES

Em um jogo para dois ou três jogadores, os jogadores devem **configurar** o jogo do seguinte jeito.

JOGO PARA 3 JOGADORES

Em um jogo para três jogadores, pegue 4 cidades com **cruzamentos**, uma de cada facção, e coloque três **aleatoriamente** sobre os espaços marcados com **pequenos triângulos marrons**. Estas serão suas **cidades iniciais**. A quarta cidade remanescente é colocada de lado e não será utilizada no jogo. Em seguida, os jogadores pegam outras 4 cidades com **cruzamentos**, uma de cada facção, e colocam três delas **aleatoriamente** sobre os quadrados marcados com **pequenos triângulos brancos**. Estas serão as **cidades neutras**, que então são marcadas com tokens neutros de nível 4. Novamente, a quarta cidade restante é colocada de volta na caixa.

Quando preparando os Grande Artefatos, os jogadores devem colocar **quatro Grande Artefatos** aleatoriamente em sua **área designada** no tabuleiro e retornar a quinta carta para a caixa do jogo. Mais tarde, depois que os jogadores escolheram e pegaram as miniaturas de herói e token correspondentes, o conjunto de miniaturas e tokens que sobrou é devolvido para a caixa. *Todos os outros passos da configuração inicial do jogo são os mesmos que em um jogo de 4 jogadores.*

O jogo prossegue de forma padrão, com uma exceção importante. Os três quadrados mais escuros nos quatro cantos do tabuleiro de jogo (marcados com **X** no diagrama abaixo) são considerados terrenos intransitáveis, de modo que os jogadores não estão autorizados a construir estradas ou cidades sobre eles, e estes quadrados não contam para as condições finais do jogo. Em outras palavras, esses quadrados devem ser tratados como se eles não existissem.

CONFIGURAÇÃO PARA **TRÊS** JOGADORES



JOGO PARA 2 JOGADORES

Em um jogo para dois jogadores, antes que os jogadores comecem a separar os diferentes decks de cartas, eles devem remover **todas as cartas** (unidades, artefatos, cidades e estradas), **tokens** e **heróis** de uma facção escolhida. A facção poderia ser escolhida de forma aleatória ou os jogadores podem decidir qual delas excluir. Os jogadores também devem remover 20 cartas de suprimento (assim como também remover 20 unidades). *Em seguida, eles prosseguem com a configuração padrão, com as seguintes exceções:*

Os jogadores pegam três cidades com **cruzamentos**, uma de cada facção, e colocam duas delas **aleatoriamente** sobre os quadrados marcados com um **pequeno círculo marrom**. Estas serão as suas **cidades iniciais**. A terceira carta de cidade é removida do jogo. Em seguida, os jogadores pegam novamente três cidades com **cruzamentos**, uma de cada facção, e colocam **aleatoriamente** duas delas sobre os quadrados marcados com **pequenos círculos brancos**. Essas cidades são **cidades neutras**, que então devem ser marcadas com tokens neutros de nível 4. A terceira cidade restante é devolvida para a caixa.

Os jogadores devem remover dois Grande Artefatos aleatórios (e devolvê-los para a caixa) e colocar os outros **três Grande Artefatos** em seus **espaços designados** no tabuleiro. Mais tarde, depois que os jogadores escolheram e pegaram as miniaturas de herói e os tokens correspondentes, o terceiro conjunto de miniaturas e tokens é retornado para a caixa.

O jogo prossegue de forma padrão, com uma exceção importante. Os quadrados de filas e colunas exteriores do tabuleiro (marcados com **X** no diagrama abaixo) são considerados terrenos intransitáveis, de modo que os jogadores não estão autorizados a construir estradas ou cidades sobre eles, e estes quadrados não contam para as condições finais do jogo. Em outras palavras, esses quadrados devem ser tratados como se eles não existissem. Esses quadrados são visualmente separados por uma fila mais grossa.

CONFIGURAÇÃO PARA **DOIS** JOGADORES



DESIGN DO JOGO: Alexandar Guerov

DESENVOLVIMENTO DE JOGO ADICIONAIS: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILUSTRAÇÕES: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

DESIGN GRÁFICO: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

MODELAGEM 3D: Borislav Barzev, Vasil Hristov

JOGADORES-TESTE: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

тел: +359 895 61 88 10

